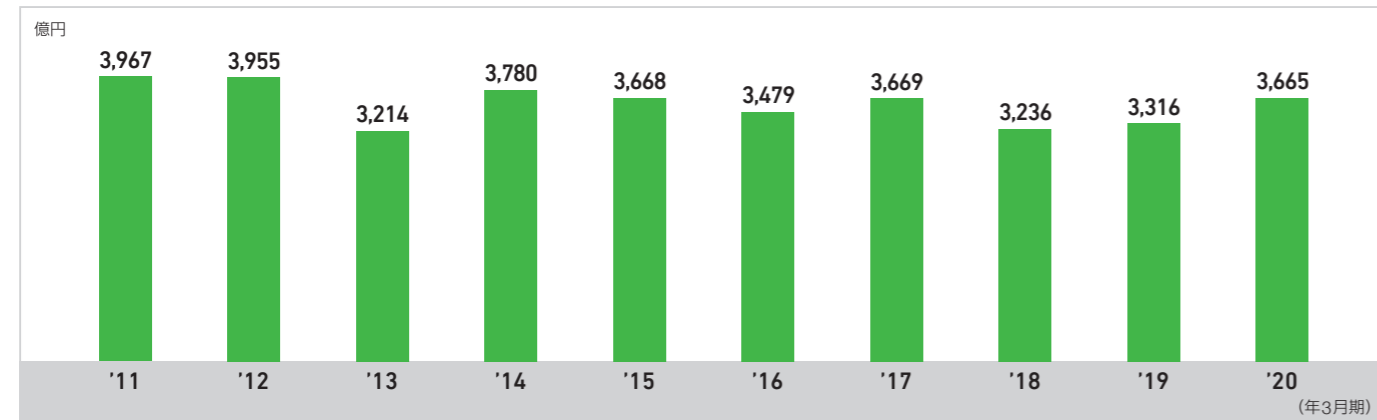


業績トレンド

売上高*1

パチスロ販売台数の増加、パッケージゲーム分野の好調によって、売上高は、前期比10.5%増加し、3,665億円となりました。

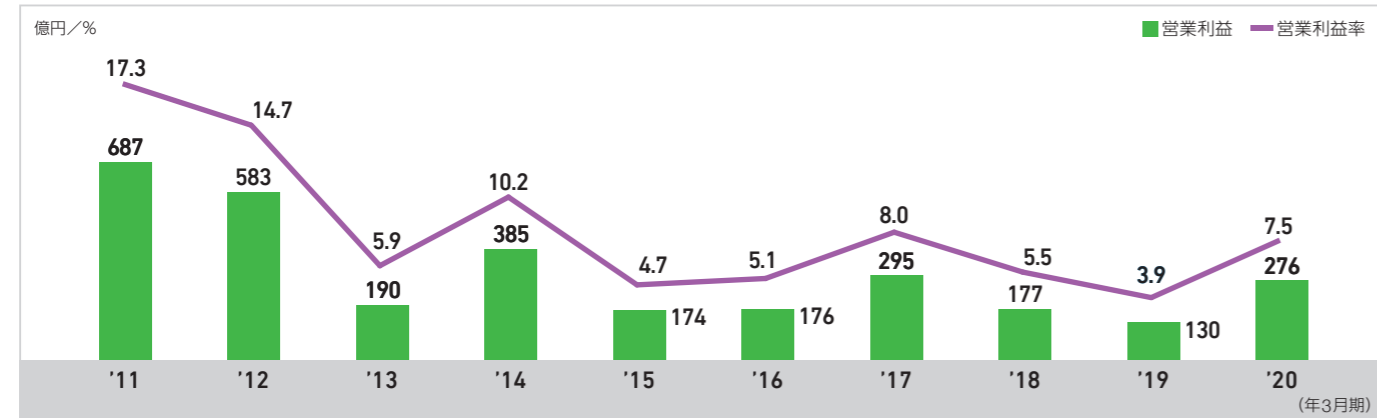
3,665億円



営業利益／営業利益率

遊技機事業における利益率が向上し、営業利益は前期比111.3%増加し、276億円となりました。

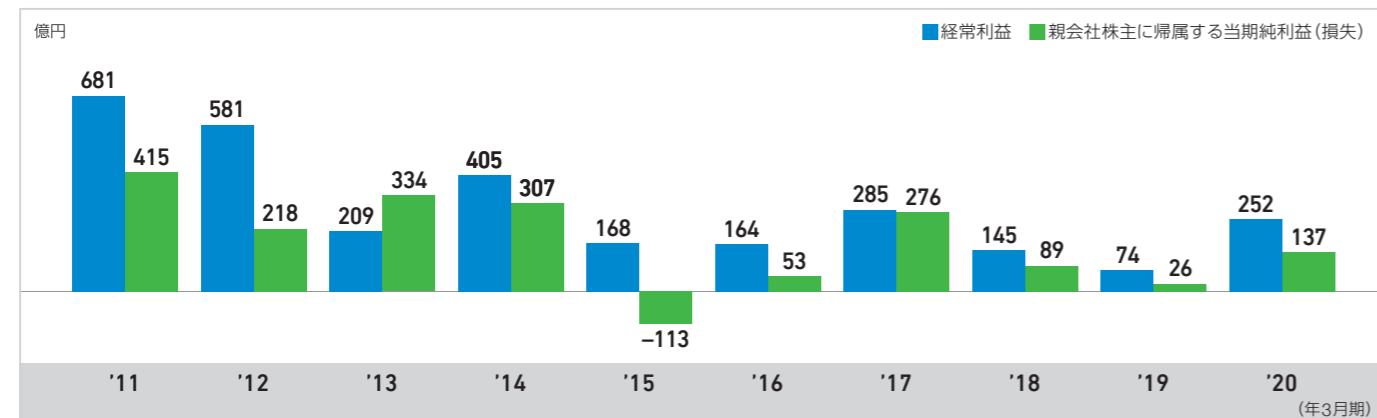
276億円／**7.5**%



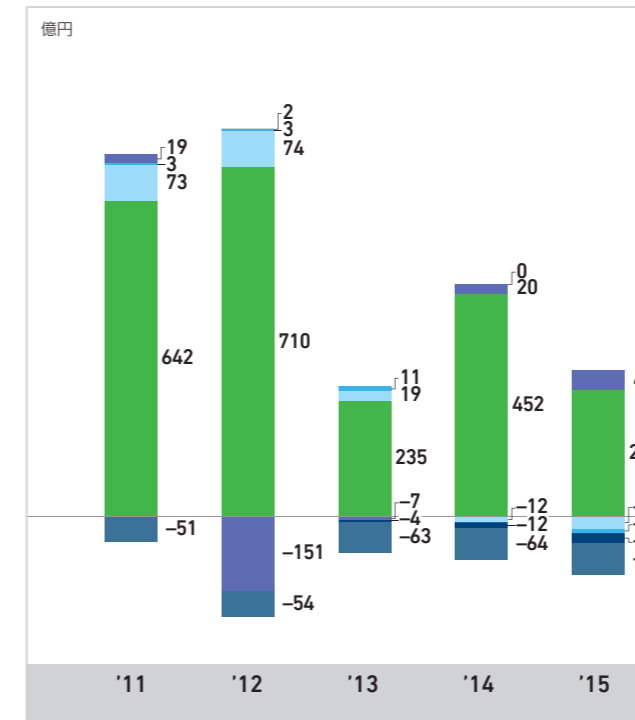
経常利益／親会社株主に帰属する当期純利益(損失)*2

親会社株主に帰属する当期純利益は、前期比421.3%増加し、137億円となりました。

252億円／**137**億円



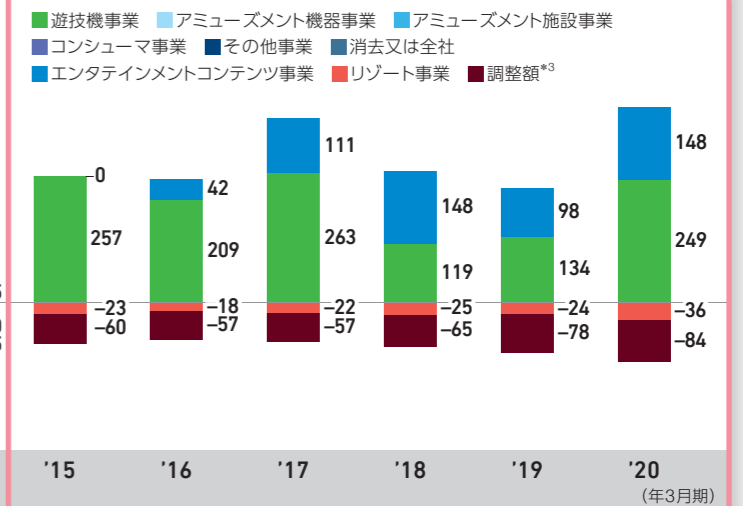
セグメント別営業利益(損失)



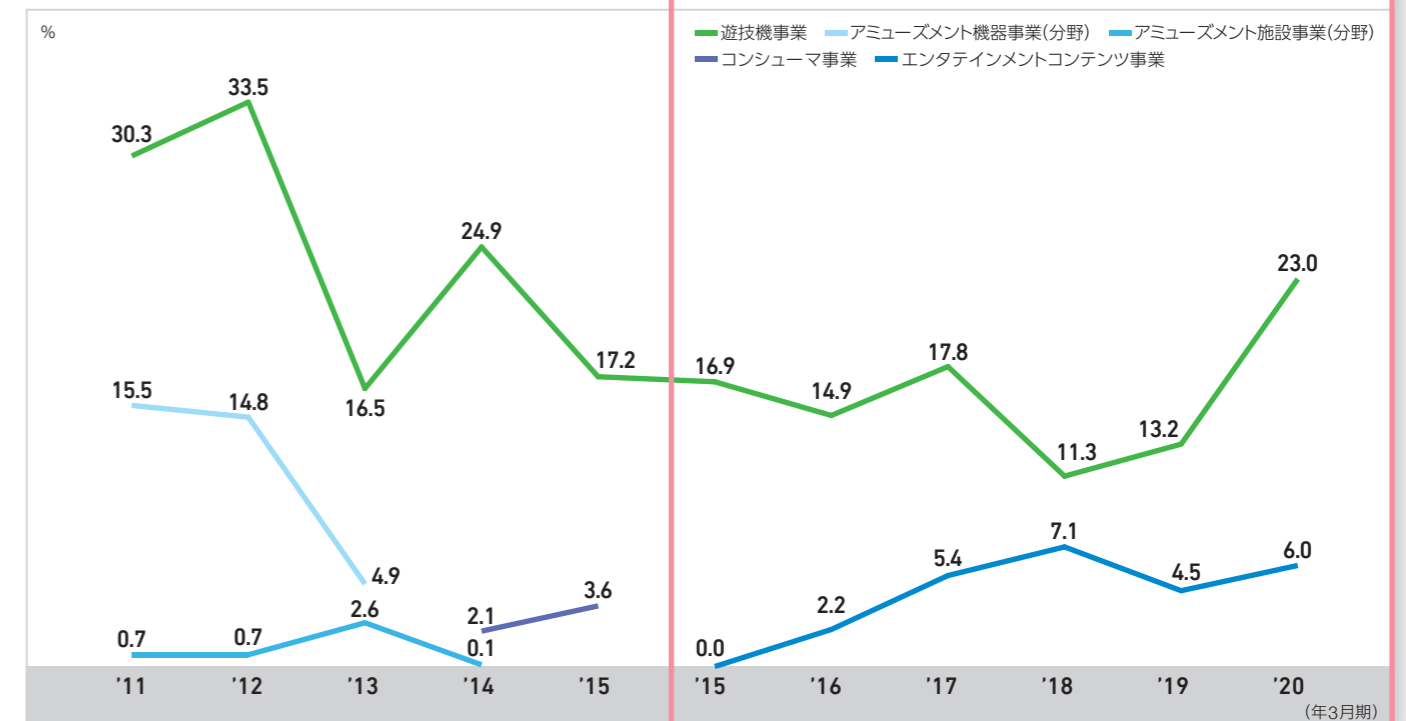
新セグメント

エンタテインメントコンテンツ事業の営業損益内訳 (億円)

	'15	'16	'17	'18	'19	'20
デジタルゲーム分野	80	-4	49	33	-19	98
パッケージゲーム分野	-27	24	26	65	82	48
アミューズメント機器分野	-39	-1	17	27	15	-23
アミューズメント施設分野	9	18	22	27	26	14
映像・玩具分野	-17	6	12	20	25	27
その他/消去等	-6	-1	-15	-24	-31	-16



セグメント別営業利益率



*1 2016年3月期より売上高の計上基準を①純額基準から総額基準、②出荷基準から納品基準へ変更したことにより、2015年3月期実績を遡り修正しています。
*2 「企業結合に関する会計基準」(企業会計基準委員会平成25年9月13日企業会計基準第21号)等を適用し、2016年3月期より、「当期純利益」を「親会社株主に帰属する当期純利益」としています。

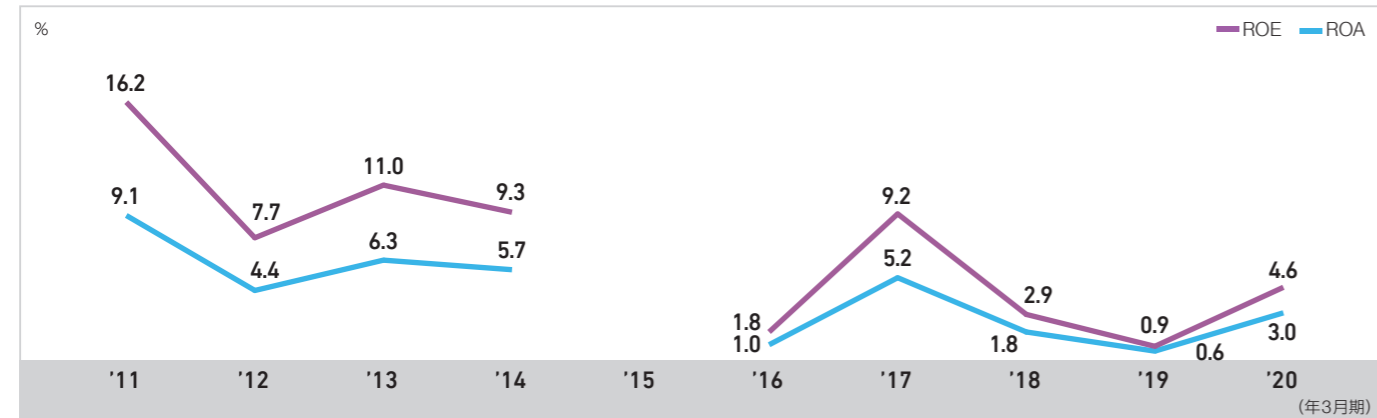
*3 2015年3月期のセグメント変更以降、調整額にはセグメント間取引消去と各報告セグメントに配分していない全社費用を含めています。

ROE / ROA *4

ROEは前期から3.7ポイント増加し、4.6%となりました。
ROAは前期から2.4ポイント増加し、3.0%となりました。

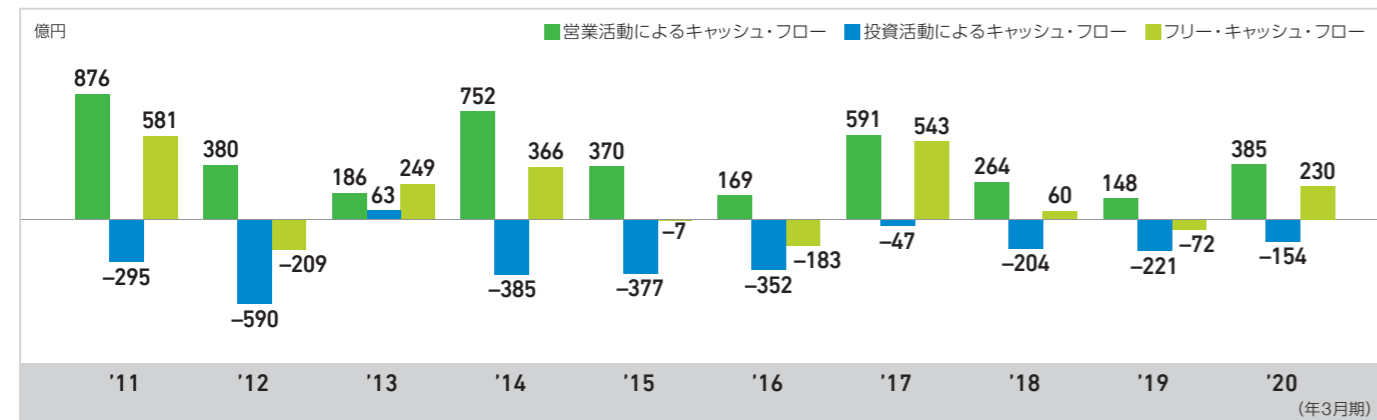
*4 ROA = 親会社株主に帰属する当期純利益 / 総資産

4.6% / 3.0%



キャッシュ・フロー

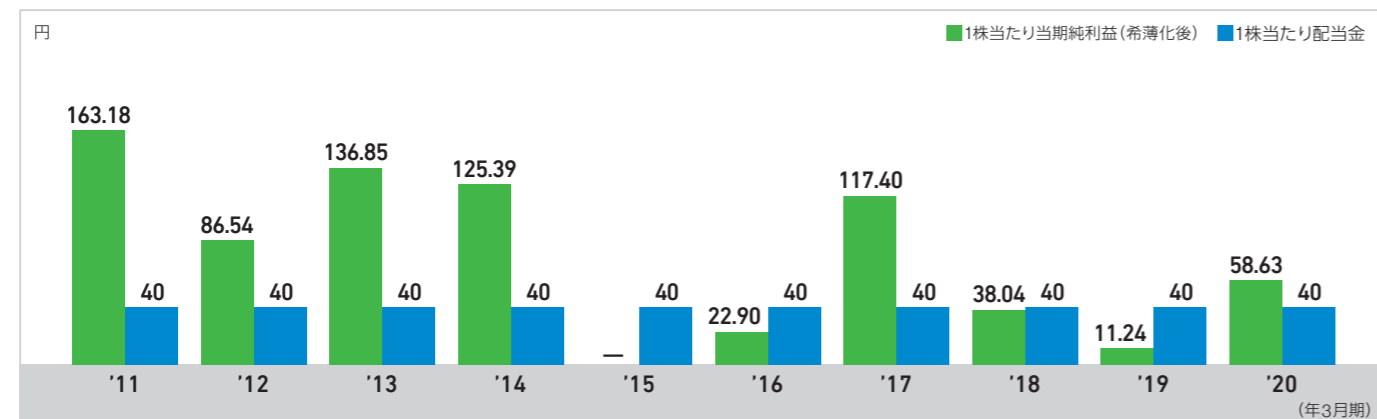
当期における営業活動によるキャッシュ・フローは385億円の収入(前期は148億円の収入)となりました。
投資活動によるキャッシュ・フローは154億円の支出(前期は221億円の支出)となりました。



1株当たり当期純利益 / 1株当たり配当金

1株当たり当期純利益(希薄化後)は、前期と比べ47.39円増加し、58.63円となりました。
1株当たり配当金(年間)40円と、安定配当を継続しています。

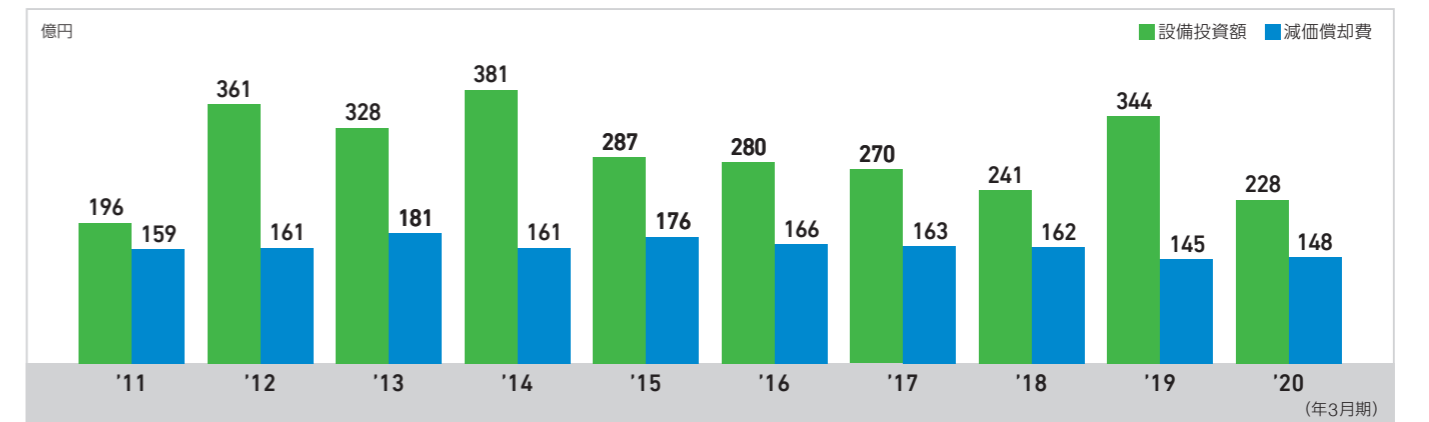
58.63円 / 40円



設備投資額 / 減価償却費 *5

設備投資額は、前期比33.7%減少し、228億円となりました。
減価償却費は前期比2.1%増加し、148億円となりました。

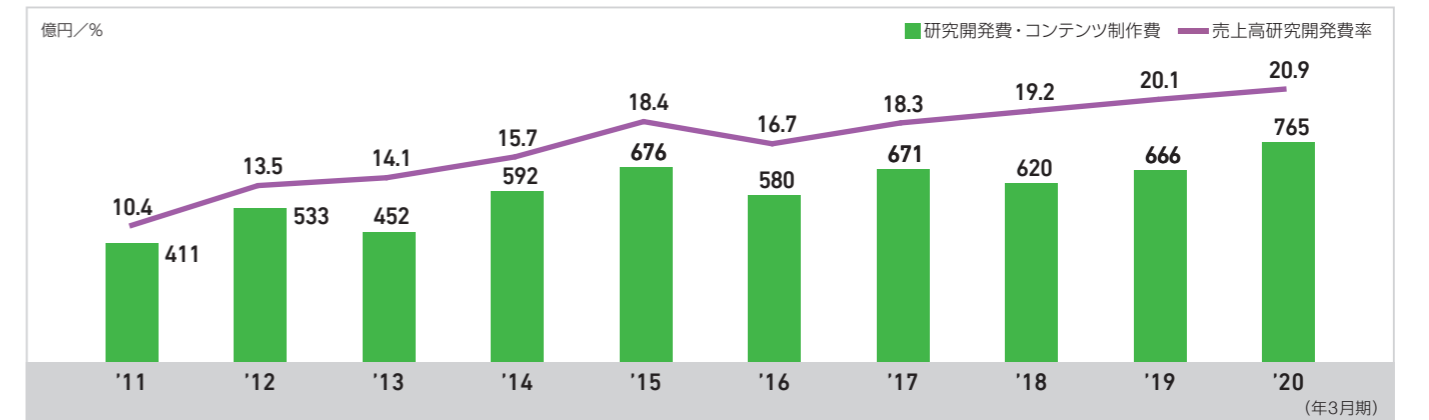
228億円 / 148億円



研究開発費・コンテンツ制作費 *3 / 売上高研究開発費率

研究開発費・コンテンツ制作費は、パッケージゲームの新作タイトル複数投入などが要因となり、前期比14.9%増加し、765億円となりました。

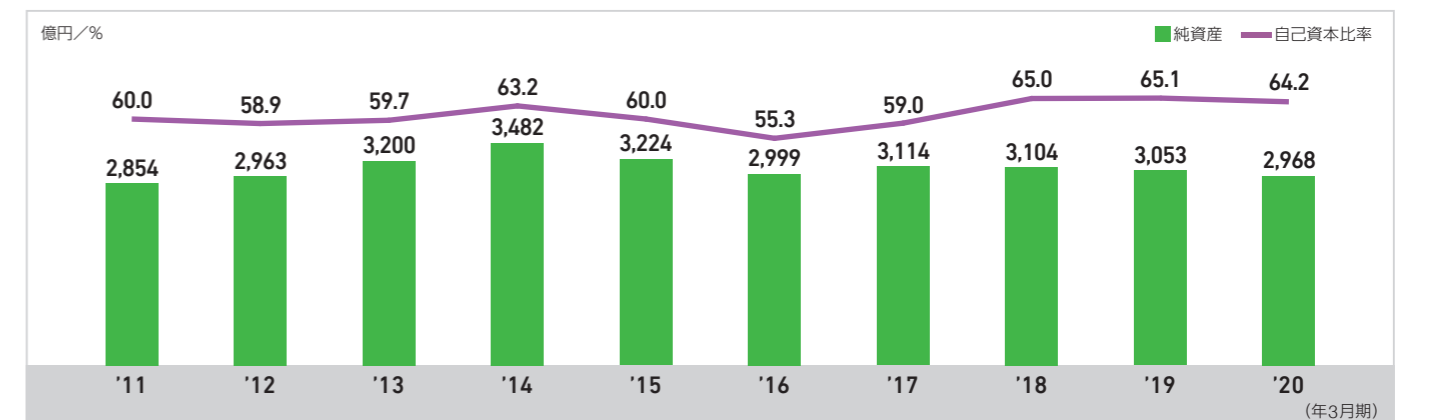
765億円 / 20.9%



純資産 / 自己資本比率

純資産は、前期末に比べ84億円減少し、2,968億円となりました。
自己資本比率は、前期末に比べ0.9ポイント低下し、64.2%となりました。

2,968億円 / 64.2%



*5 2014年3月期より集計方法を変更し、2013年3月期まで減価償却費に含まれていたデジタルタイトルの償却費用を研究開発費・コンテンツ制作費に含めています。